

LUX IN TENEBRIS

TUTORIEL POUR LA VISITE

- **Généralités**

- **Durée de la visite** : 45 minutes à 1 heure

- **Age des visiteurs** : à partir de 14 ans.

Pour la gestion des groupes et des visites, cf. pages 2 et 3 du livret « Mode d'emploi » fourni avec l'exposition.

- L'**application** qui permet de visiter l'exposition **fonctionne hors connexion** et est **déjà installée sur les tablettes prêtées par la MCO**. L'**application n'est pas commercialisée** et ne peut donc pas être installée sur des appareils personnels ou de la bibliothèque (tablettes ou smartphones).

- Le **livret intitulé « Mode d'emploi »** qui accompagne l'exposition reprend toutes les vignettes qu'il faudra scanner pour progresser dans l'enquête. Reportez-vous à la dernière page de ce livret en cas de doute.

- Pour vous familiariser avec l'application et le déroulement de l'enquête, il est **important de consulter la page III « Mener l'enquête » du livret « Mode d'emploi »**. Laissez vous guider dans le déroulement par le menu en bas à droite. Le « **Carnet** » compile les éléments collectés au fil de l'enquête (noms de personnages, lieux, conversations, énigmes) Vous pouvez solliciter le menu « **Aide** » à tout moment quand vous ne savez plus où vous devez vous rendre. La case « **Florins** » est votre bourse, elle collecte les florins gagnés a fur et à mesure de l'aventure.

- **Installation des panneaux**. Les panneaux sont numérotés au dos. Ils peuvent être mélangés exceptés les n°1 et n°2 qu'il est préférable de mettre côte à côte. Prévoir un recul de 2 mètres (sans obstacle) devant chacun des panneaux, de façon à ce que les visiteurs puissent les scanner à bonne distance. Idéalement, les panneaux ne doivent pas être trop éparpillés dans l'espace (exposition installée dans un volume de 15 m² environ) car les visiteurs vont devoir faire de nombreux allers-retours entre les panneaux.

- **Pour se lancer dans la visite :**

1- Scannez chacun des panneaux : tous les noms de lieux et de personnages s'affichent sur l'écran de la tablette au fur et à mesure de la lecture des images. L'ensemble des panneaux doivent être scannés pour pouvoir passer à l'étape suivante (l'ouverture du carnet).

2- Ouvrez le « **Carnet** ». Pour tourner les pages, tapoter 2 fois sur la page ou la faire glisser. Le carnet récapitule les noms de lieux et de personnes que vous avez lu à l'étape précédente et il vous permettra de vous situer lorsque votre maître vous enverra sur un lieu ou vers une personne.

3- Scannez le titre de l'exposition « **Lux in tenebris** » sur le panneau 1. Une vidéo de présentation se lance.

4 – Sur ce même panneau, scannez l'arbre du pendu. Une vidéo se lance.

5 – Scannez l'aubergiste sur le panneau 2. **Attention**, il est possible que la tablette ai des difficultés à scanner l'aubergiste et donc à lancer la lecture de la vidéo suivante. Dans ce cas, faites glisser la fin de la vidéo de l'arbre du pendu sur la lecture du visage de l'aubergiste (d'où l'intérêt que ces 2

panneaux soient côte à côte...).

6 – Continuez à progresser dans l'intrigue selon les instructions données lors de vos différentes rencontres. Si vous avez un doute, vous pouvez à tout moment vous reporter à la case « Aide » en bas à droite, elle vous rappellera sur quel lieu vous devez vous rendre.

- **Astuces**

- **Référez-vous au « Carnet » pour vous repérer** dans les lieux et les différents personnages. **Au fur et à mesure de la visite** le carnet s'alimente avec le récapitulatif de l'histoire de chaque personnage et de ce qu'il vous a dit lors de sa rencontre . Le carnet est un bon moyen de se repérer dans les arbres généalogiques parfois touffus des uns et des autres...

- **A l'officine**, faire glisser la loupe du bout du doigt sur le corps de la victime pour trouver les indices. Un compteur affiche les indices au fur et à mesure qu'ils sont trouvés. Lorsque tous les indices ont été détecté, l'application passe automatiquement à l'étape suivante.

- **Dans la tour du château**, vers la fin de l'enquête, le serviteur vous demande des cheveux de la fille de l'aubergiste. Retournez à l'auberge. Elle vous demandera un florin en échange. Appuyez simplement sur la case « Florin », s'en suit un bruit de pièces trébuchantes. La transaction a été faite automatiquement, vous pouvez donc retourner à la tour du château retrouver le serviteur.

- **Réponses aux énigmes**

- **Énigme n°1** : Cimetière

Dans la première ligne de l'alphabet afficher en bas, Appuyez sur la chaque lettre du mot affiché, la correspondance décodée s'affiche automatiquement.

- **Énigme n° 2** : Chiffre 2

- **Énigme n°3** : Pour lancer le rouage, appuyez sur les cases dans l'ordre suivant :

1

2

3

- **Énigme n°4** : Choisissez la pièce en forme de triangle puis retournez à la salle à manger. Faites glisser le triangle dans le trou du puzzle.